

BAMSE

'*t STERKSTE beertje van de HELE wereld*

MAANDBLAD — NUMMER 13 — PRIJS f.1,75 / Bf.27

junior press strip

08911

Rune A.

Hoeveel verschillende VLAGGEN zie je?

Bamse en zijn vriendjes hebben een grote sneeuwpop gemaakt en in plaats van kleren hebben ze hem allerlei vlaggetjes aan gegeven.

Tel jij ze ook eens! En laat ons even weten hoeveel vlaggetjes het zijn. Maak een tekening van het monster met natuurlijk je naam en adres erop! Vergeet je de postzegel niet?

BAMSE NR. 13 POSTBUS 447, 1400 AK BUSSUM.

= .... = ... = ...

= .... = ... = ...

NAAM..

ADRES..

WOONPLAATS..POSTCODE..........................

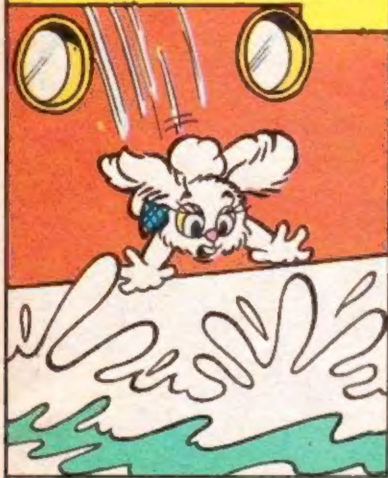


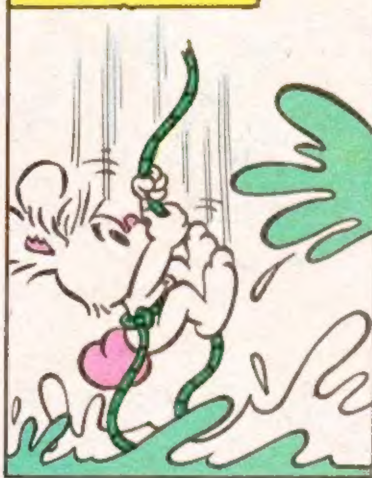
Bamse is een maandelijkse uitgave Juniorpress B.V., Postbus 447, 1400 AK Bussum.
(c) Nederlandse uitgave: Juniorpress B.V. - Bussum. Printed in Hungary 1980.
DISTRIBUTIE VOOR NEDERLAND: ALDIPRESS — DE MEERN.

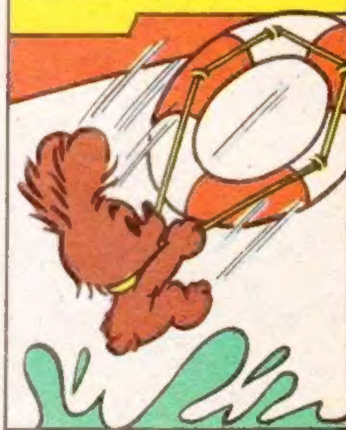
FLAPPER, NINA KONIJN en het DRAKENMONSTER

DIT AVONTUUR BEGON AL IN HET VORIGE NUMMER, MAAR ALS JE DAT GEMIST HEBT KUN JE HET HIER TOCH NOG LEZEN.

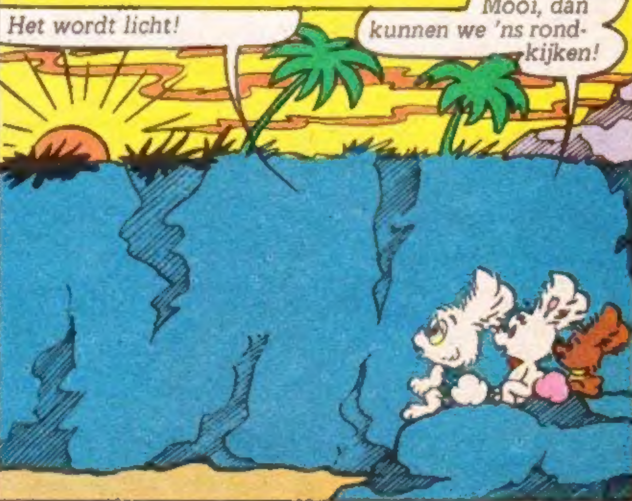
FLAPPER EN NINA HEBBEN EEN PRIJS GEWONNEN: EEN GRATIS ZEEREIS. EN ZE GENIETEN MET VOLLE TEUGEN TOTDAT ER EEN VRESELIJKE STORM OPSTEEKT.





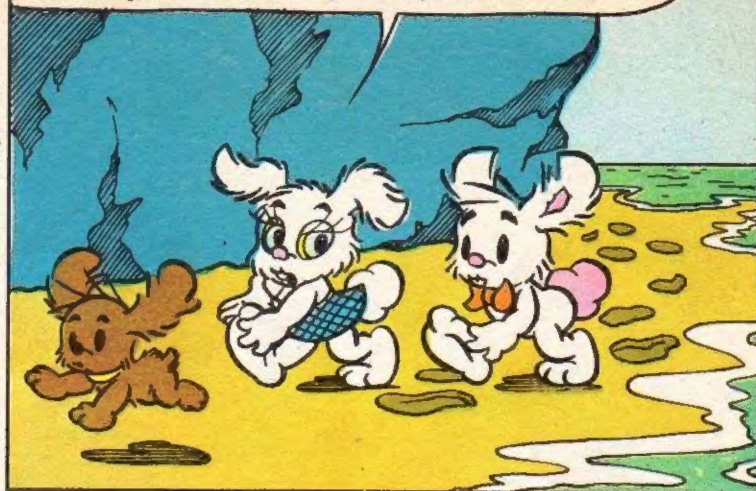







OP EEN BERG, IN DE VERTE, ZIT EEN VERSCHRIKKELIJK MONSTER!
Hé, is dat een draak?
Of misschien een monster?!
Het is een draken-monster!


We moeten ons vlug verstoppen, voor hij ons ziet!


Ja, hier op het strand kan hij ons altijd zien!


Komt er nooit een eind aan die berg? Hij is overal even hoog!
Daar komen we nooit tegenop!


Wacht! Sporen in het zand! Hier heeft pas iemand gelopen!


't Zijn onze EIGEN sporen!
80-3


We hebben rondgelopen!
Dan is dit een eiland.
Met een strand waar geen eind aan komt! EN met een DRAKEN - MONSTER!...


Was Bamse maar hier! Maar hij weet van niks en kan ons niet helpen!



Aan Bamse,
Nina Konijn, Flapper en zijn hond zijn verdwenen in een storm. Ze moeten verdronken zijn.
Kapitein S. Torm.











Die Dopman lijkt altijd zo onverschillig... en zo kalm...

Maar als het belangrijk is, is hij opeens een ECHTE VRIEND!

Waarheen zouden we vertrekken? En waarin?

EEN UUR LATER.

O, hij heeft zijn oude ballon tevoorschijn gehaald.

Maar dat gaat toch veel te langzaam?

Denk je dat ze nog leven?

Zou je ze kunnen vinden?

Dat weten we pas... als we TERUG zijn!

Gaan Poek en Miezel met ons mee?

Ja, dat willen ze graag.

Maak het anker los!

Oh, ik hoop toch zó dat ze succes zullen hebben!


Wat gaan we vlug!
Ik heb er een propellor opgezet.


Waar gaan we heen? We weten niet waar we moeten zoeken!
RIIING
Dat is juist.
Daarom gaan we eerst naar de plek waar de boot zich bevond toen ze verdwenen.

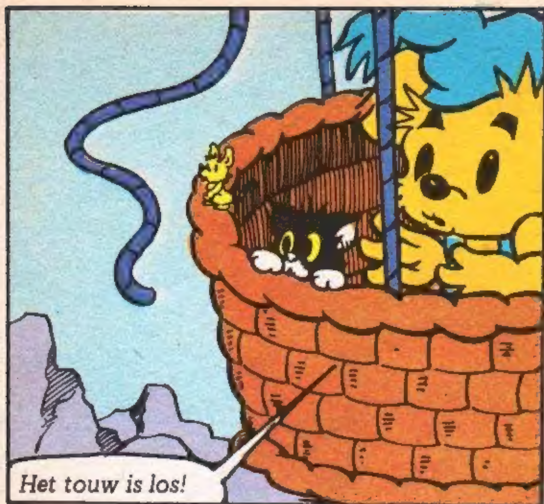

Tijd voor m'n dutje.

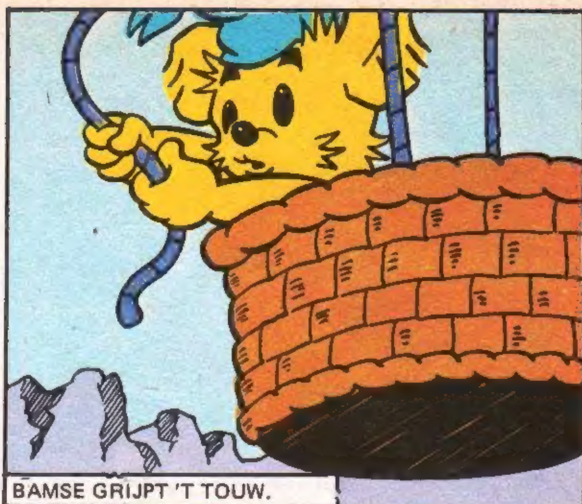

Ik hoop maar dat alles goed gaat, want ik kan zo'n ballon niet besturen...


POEK WIL OP DE RAND VAN DE MAND SPRINGEN OM 'N KIJKJE TE NEMEN. HIJ STRUIKELT EN...
80-6

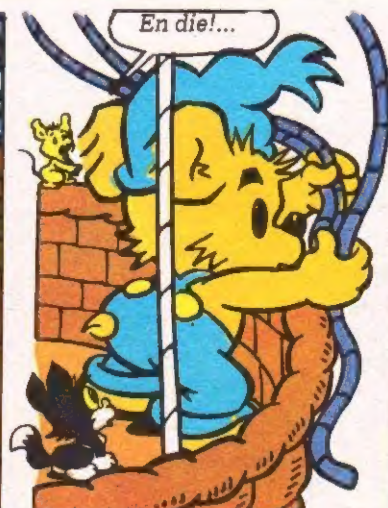

...VALT BOVENOP EEN PAAR KNOPPEN.


Wat spook je nou weer uit?!
Wat heb je nou weer gedaan??
PRTT
BRRR!
ZOEM


Het touw is los!


BAMSE GRIJPT 'T TOUW.


En die ook!...


En die!...

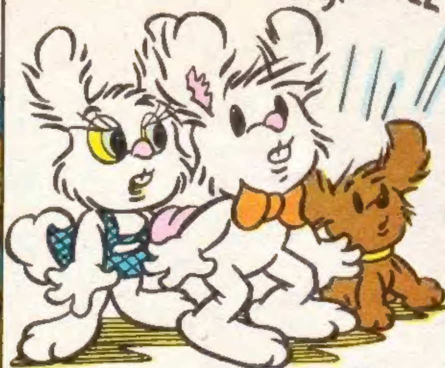

En de laatste!...


ZO BLIJFT BAMSE AAN DE
BALLON HANGEN, MAAR...
DE MAND STORT IN ZEE!


PLONS


OMGEVEN DOOR HONGERIGE HAAIEN
DRIJFT DE MAND...
Zoiets ergs heb ik nog nooit meegemaakt!
..ROND. MAAR 'T KAN NOG ERGER...





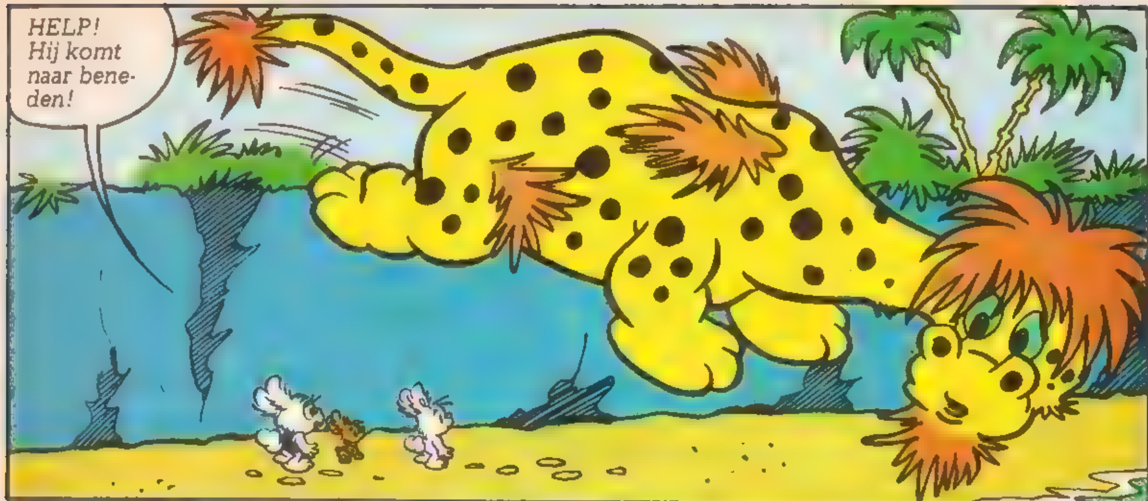


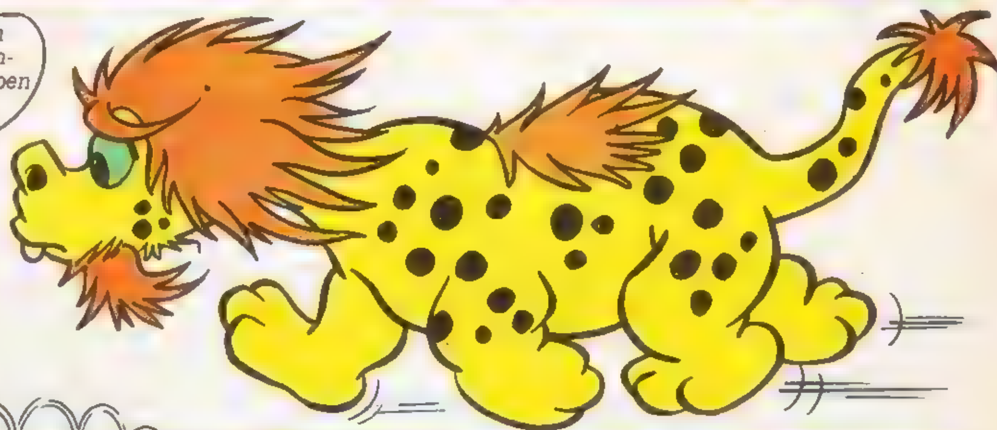
HET DRAKEN - MONSTER HEEFT HET DRIETAL GEROKEN!!

SNUFFEL

SNORKEL

80-8





Maar wat moet ik doen als ik erg moe word??

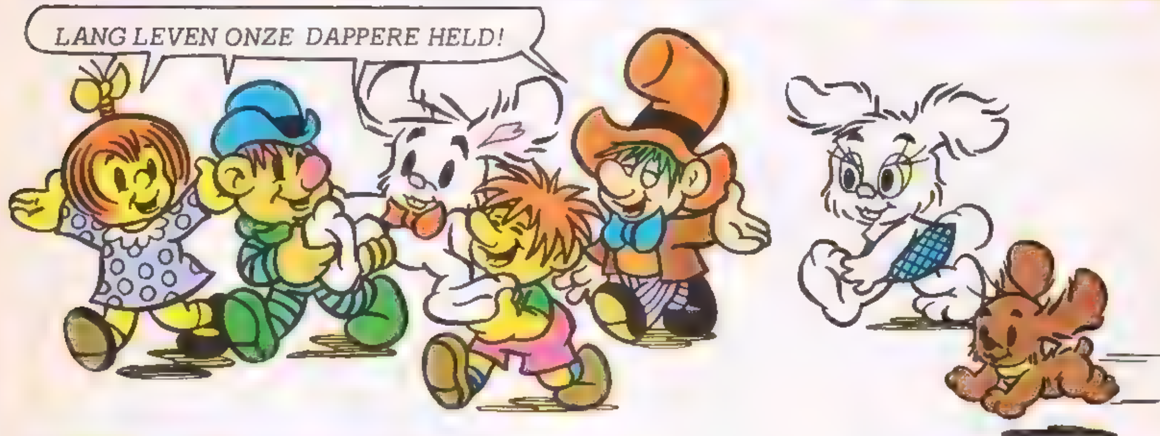
TJA,WAT DAN? ZE HEBBEN AL TWAALF KEER OM 'T EILAND GEREND!

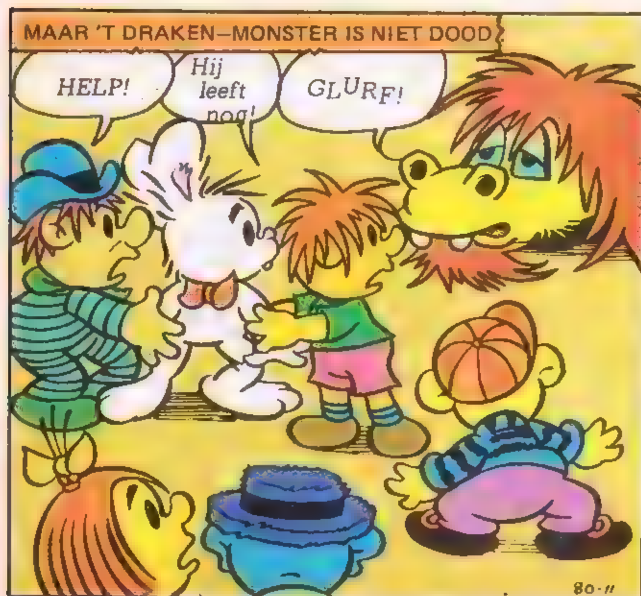


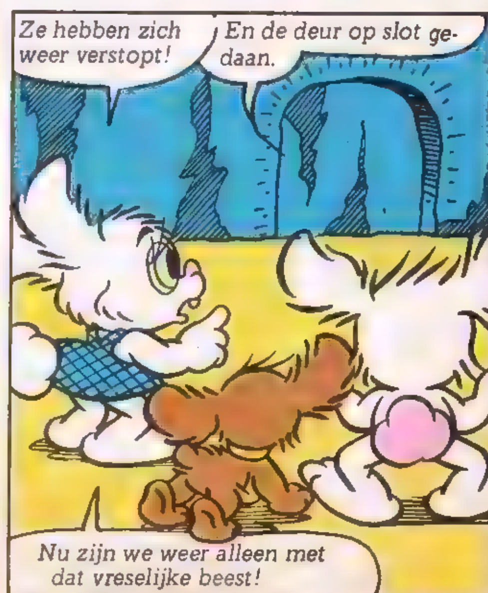
OPEENS GAAT ER IN DE BERGWAND EEN DEUR OPEN EN ER KOMEN VREEMDE WEZENTJES UIT.

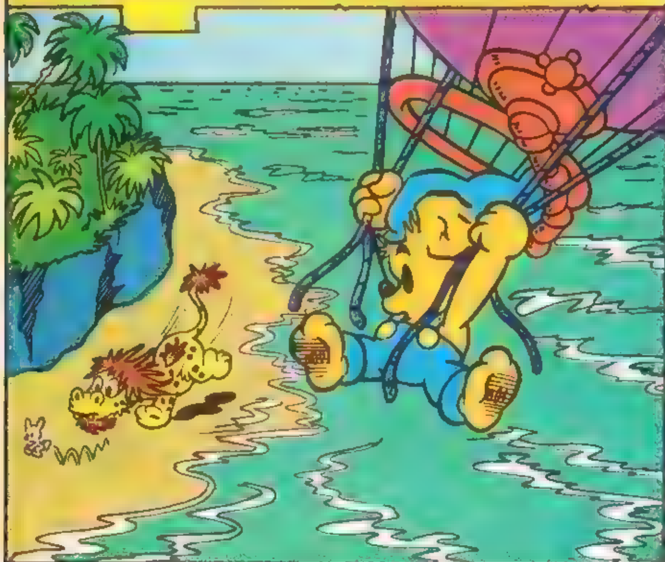
HOERA!! HIJ HEEFT HET DRAKEN-MONSTER VERSLAGEN!!


Wie zijn jullie?
Wij zijn dwergen. Wij wonen op dit eiland.
En we hadden het hier heerlijk, totdat dit monster aanspoel-de en hier bleef zitten.
Toen moesten we ons verstoppen in grotten.
En alleen 's nachts konden we naar buiten om eten te zoeken.

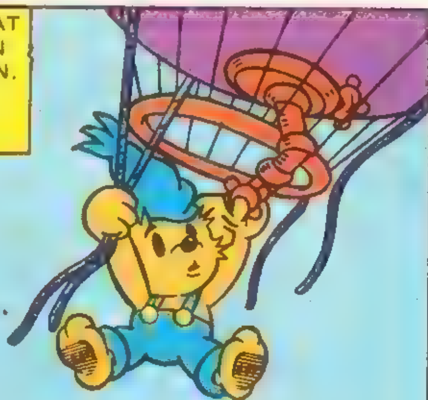

LANG LEVEN ONZE DAPPERE HELD!


MAAR 'T DRAKEN–MONSTER IS NIET DOOD
HELP!
Hij leeft nog!
GLURF!
80-11


Ze hebben zich weer verstopt!
En de deur op slot ge-daan.
Nu zijn we weer alleen met dat vreselijke beest!


OP DAT MOMENT ZWEEFDE BAMSE BOVEN HET EILAND.

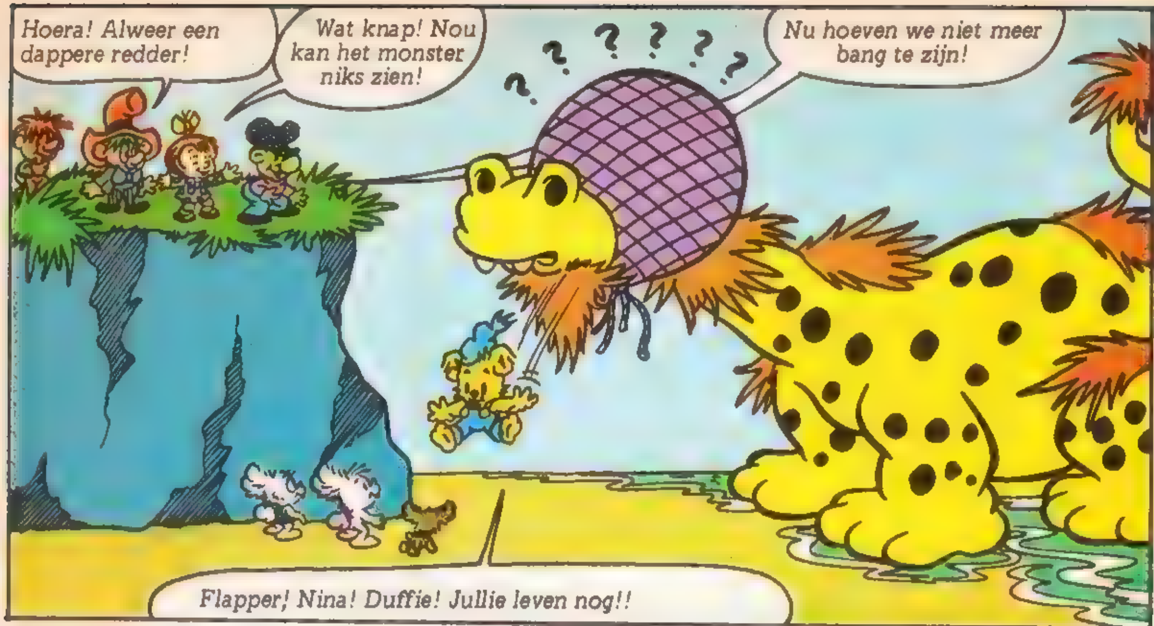

De donder-honing zit nog in de mand! En zonder honing heb ik geen schijn van kans tegen dat monster!
Maar op één of andere manier zal ik Flapper MOETEN helpen!


BAMSE LAAT DE BALLON LEEGLOPEN.

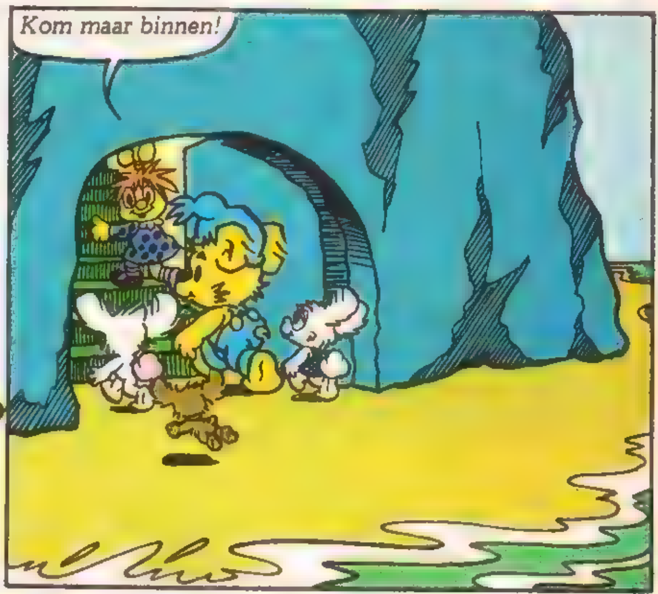

Nu wordt 't opeens een parachute!
Ik hoop maar dat ik goed terecht kom!


Prachtig! Precies over z'n ogen!
80-12


Ik bind de touwen stevig vast onder z'n kin!







WAT LATER KIJKEN ZE NAAR BUITEN.

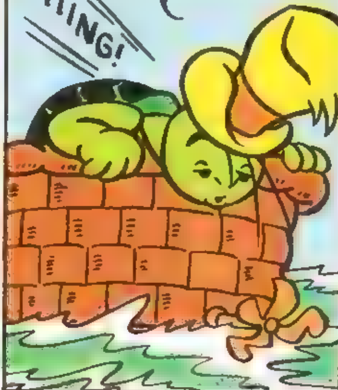
Waar is het draken-monster?

Daar gaat-ie! Hij drijft naar zee.

Hoera! Eindelijk zijn we van die griezel af!

MAAR WAT IS ER MET DOPMAN GEBEURD? EN MET POEK EN MIEZEL? EN HOE MOET DAT NOU MET DAT ARME DRAKENMONSTER, DAT ZO HULPELOOS OVER HET WATER ZWALKT?

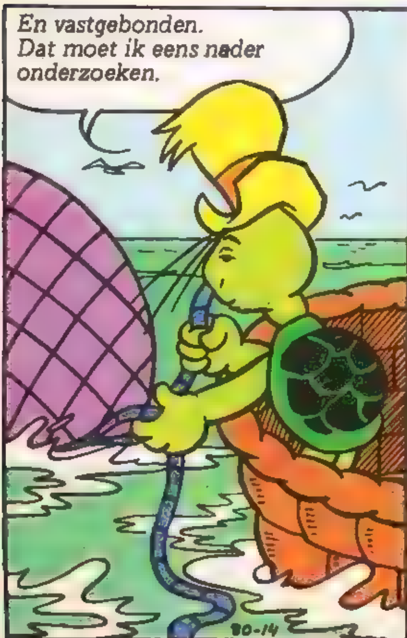

DOPMAN WORDT WAKKER. TOT ZIJN VERRASSING MERKT HIJ DAT BAMSE EN DE BALLON WEG ZIJN EN DAT HIJ ZELF IN DE MAND OP ZEE DRIJFT.
Bamse is verdwenen. Helaas!


De propellor is kapot. Jammer!
RIIING!


Mooi. Tijd om te eten.

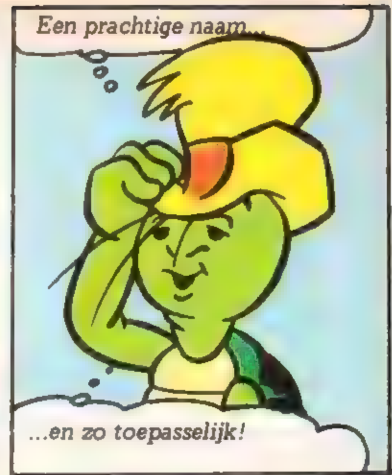

Nu kunnen we niets anders doen dan afwachten.
ZE HOEVEN NIET LANG TE WACHTEN.


POEK ZIET IETS ENGS OP HET WATER DRIJVEN.
MIAUW!
MIAUW!
De ballon! Hij is lek!


En vastgebonden. Dat moet ik eens nader onderzoeken.
80-14


PIEP!
MIAUW!
Alsjemenou!
Alsjemewat? Wie bent u?


Hallo. De naam is Dopman.
HALLO! IK HEET PAARDEHAAR.


Een prachtige naam...
...en zo toepasselijk!


DOPMAN BEVRIJDT PAARDEHAAR VAN DE BALLON. PAARDEHAAR ZWEMT METEEN TERUG NAAR HET EILAND, WAAR DE DWERGEN JUIST 'N GROOT FEEST VIEREN.
Lang leven onze vrienden, die ons van het drakenmonster bevrijdt hebben!
DAAR KOMT HIJ WEER AAN!


We moeten maken dat we wegkomen!
Hij is vast woedend!
MAAR BAMSE RENT NIET WEG: HIJ BLIJFT RUSTIG STAAN WACHTEN.

WANT HIJ HEEFT DE MAND GEZIEN DIE HET MONSTER OP ZIJN KOP HEEFT! NU VERTELT DOPMAN IEDEREEN DAT ZE NIET MEER BANG HOEVEN TE ZIJN.

Paardehaar wil gewoon wat gezelligheid, maar iedereen loopt altijd zo hard weg!

DOPMAN REPAREERT DE MAND EN MAAKT ER EEN MOTORBOOTJE VAN, WAARIN ZE WEER NAAR HUIS KUNNEN. IEDEREEN IS BLIJ, WANT NIEMAND HOEFT MEER BANG TE ZIJN EN PAARDEHAAR HEEFT EINDELIJK GEZELSCHAP GEKREGEN!

Wat kan zo'n griezel aardig zijn, hè?

Zo zie je maar: je mag nooit op iemands uiterlijk afgaan!

Heel juist, Bamse. Want de ECHTE GRIEZELS LIJKEN VAAK ZO ONSCHULDIG!

EB EN VLOED

Dopman, jij hebt me wel eens uitgelegd wat eb en vloed is, maar ik ben het vergeten.

Als je aan het strand bent, dan zie je dat het soms HOOG water is...

...en soms is het LAAG water.

Ja, maar het verschil is niet zó groot dat een draken-monster kan aanspoelen.

Vergis je niet: het verschil kan wel zó groot zijn:

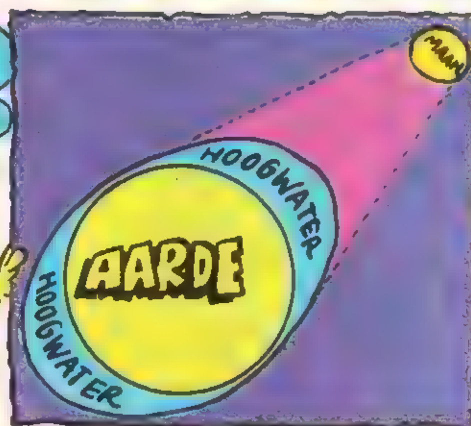
Het kan soms wel vijftien meter zijn!

Oh! Vijftien meter is hoger dan een huis!

Maar hoe komt dat dan?

Dat komt door de AANTREKKINGSKRACHT VAN DE MAAN. Die trekt het water weg van de aarde.

Deze tekening heb ik een beetje overdreven, zodat jullie 't goed begrijpen.



Begrijp jij 't?

Ik geloof 't wel.

Elke 24 uur is het EEN KEER VLOED en TWEE KEER EB.

Pfff, ik krijg dorst van al dat gepraat!

Nu hebben jullie twee nieuwe woorden geleerd (als je ze tenminste niet kende). LEES MAAR:

VLOED = hoog water

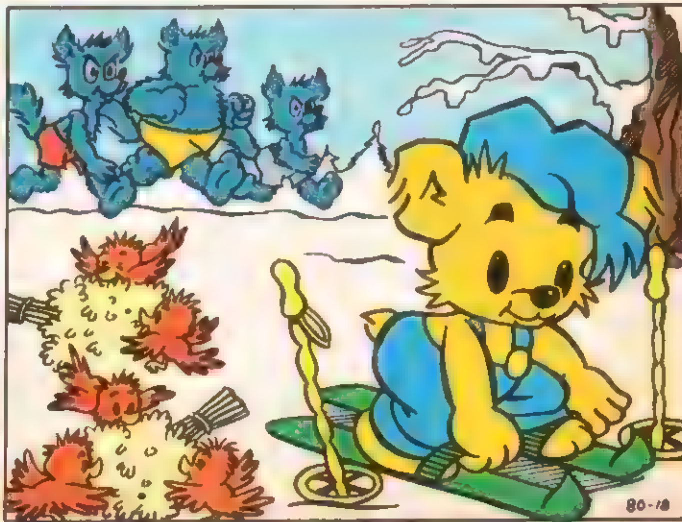
EB = laag water.


BAMSE
ALS
SKI-SPRINGER
BAMSE GAAT NAAR DE HOGE HELLING OM TE SKI-SPRINGEN. ONDERWEG KOMT HIJ VOGELTJES TEGEN, DIE IN DE SNEEUW NAAR ETEN ZOEKEN.
In de winter is het moeilijk voor jullie om iets te eten te vinden.


Ik zal jullie helpen. Ik zet m'n ski's weg en ga thuis iets lekkers...


...voor jullie halen!


AL GAUW KOMT BAMSE TERUG.


80-18


Pst, Lange! Jij moet tegen Bamse gaan ski-springen.
TEGEN BAMSE??? NOOIT!!!

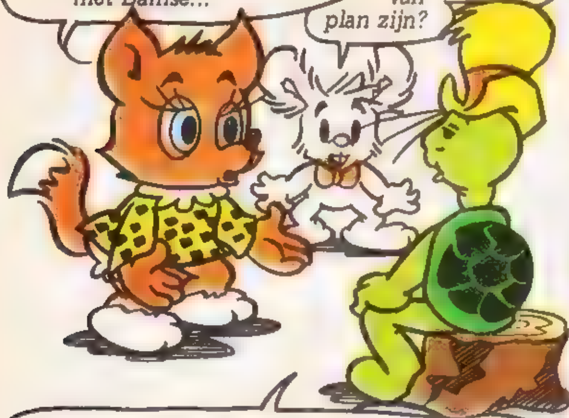

Dat kan hij veel beter dan ik.
Ik kan maar een paar meter springen!


Dat is genoeg. Je hoeft maar een klein eindje te springen...


...want ik heb wat met zijn ski's gedaan, zodat hij niet ver komt!


Maar je moet altijd twee keer springen!
En als hij de tweede keer...
80-19


Ssst! Na zijn eerste sprong zal zelfs Bamse het geen tweede keer durven!
Hij zal zelfs nooit meer een sprong durven maken! Hahaha!


BAMSE'S VRIENDJES ZIJN ONGERUST.
Wat gek dat de wolf opeens een wedstrijd wil doen met Bamse...
Zouden ze iets gemeens van plan zijn?
Wat hadden jullie anders verwacht?!


LANGE SPRINGT EERST.
OH! BAH! WAT ENG!


Ik durf niet te kijken!


Ik mag niet vallen, anders telt deze sprong niet mee.


Ik heb 't gehaald!
'n Pracht-sprong!
Maar niet meer dan twee meter.


TWEE METER?!?!


HOERA! Ik heb gewonnen!
Hoe weet hij dat nou?!
Bamse heeft nog niet eens gesprongen!
We merken het wel. Ik vrees het ergste...


Hij gaat goed!
Fantastisch!
En VEEL VERDER!


MAAR TOEN GINGEN DE RIEMPJES LOS... DAT HAD DIE RAT GEDAAN!


OOH!
WAT VRESELIJK!


80-21
Dat overleefd hij nooit!

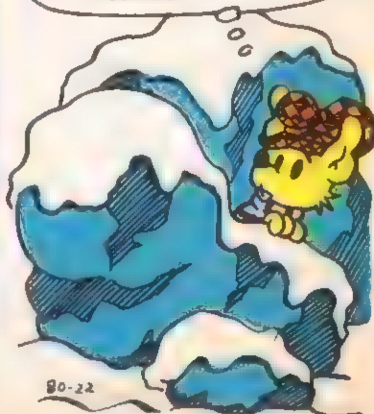

MAAR GELUKKIG HEBBEN DE VOGETJES GEZIEN DAT BAMSE IN MOEILIJKHEDEN IS. VLUG KOMEN ZE AANGEVLOGEN EN ZE GRIJPEN HEM VAST.


BAMSE IS NATUURLIJK TE ZWAAR, MAAR ZE KUNNEN ZORGEN DAT HIJ ZACHTJES LANDT...


...ZODAT HIJ ZICH NIET BEZEERT.


Dank jullie wel! Wat fijn om zulke goede vriendjes te hebben!


Waar is Lange?
Hij liep heel hard weg.
Hij zei dat hij heel erg boos op iemand was...


Oei, dat ben ik! Ik moet me maar goed verstopt houden!
80-22



TELLEN EN OPTELLEN

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Als je het moeilijk vindt, kun je misschien iemand vragen om je even te helpen. Tel de figuurtjes en tel ze bij elkaar op.

DOE JE BEST !!!

+ =

1 + 1 = 2

+ =

+ =

+ =

+ + =

+ + =

+ + =

+ =

+ =

EEN HELE WILDE IJSHOCKEY-WEDSTRIJD

DOPMAN EN FLAPPER KIJKEN NAAR DE WOLFJES, DIE IJSHOCKEY SPELEN.

Mooi zo, jongens! Ga er maar lekker hard tegenaan! Niet bang wezen!

Pak ze! Aanvallen! Tuig ze af!





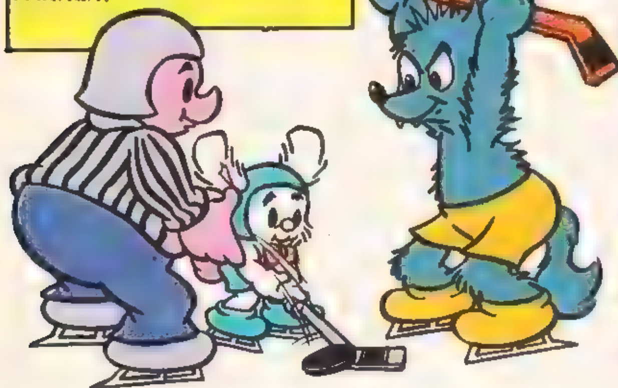

Ik zal jullie helpen.
JIJ?!?!


Speel jij dan ijs-hockey?
Nee, daar bedank ik voor. Maar ik kan jullie van advies dienen.


MET DE HULP VAN DOPMAN GAAN DE KONIJNEN OEFENEN EN NA EEN WEEK...
Wij willen een wedstrijd met jullie spelen.
JULLIE?!
Ja, maar jullie moeten wel een helm opzetten, want het kan wel eens een wilde wedstrijd worden.


'n HELM!!
WIJ??
DE ONOVERWINNE-LIJKEN?!
NOOIT!!!
Goed dan... maar we hebben jullie gewaarschuwd.
Ik hoop dat je weet waar je aan begonnen bent, Dopman!
Dat weet ik altijd.
80-15


BAMSE EN ZIJN VRIENDJES MAKEN ZICH ZORGEN...
MAAR DOPMAN NIET.
Hoera voor onze wolven!
Pak die domme konijnen maar eens flink aan, jongens!
Knuppel ze neer! Haha!


DE WEDSTRIJD BEGINT. FLAPPER PROBEERT DE HOCKEY-SCHIJF TE PAKKEN, MAAR MACK DE WOLF PROBEERT FLAPPER TE PAKKEN.


DONG
MAAR FLAPPER BUKT SNEL EN ZO TREFT MACK DE SCHEIDS-RECHTER!


Voor straf VIJF MINUTEN BUITEN SPEL!
IK? Maar ik kan 't niet helpen dat hij bukte en dat mijn hockey-stick op u terecht kwam!


ERUIT! TIEN MINUTEN!!
80-26


Jou krijgen we nog wel!!
Wacht maar!


MAAR VLIEGENSVLUG SCHAATST FLAPPER WEG.


Jij botst tegen mij op!
Dat deed JIJ! JIJ botste...






1-0 VOOR DE KONIJNEN!

80-27

HET LUKT DE WOLVEN NIET OM DE WATERVLUGGE KONIJNTJES TE PAKKEN TE KRIJGEN! DIE SCHAATSEN RAZENDSNEL TUSSEN DE RUZIENDE WOLVEN DOOR EN MAKEN HET ENE DOELPUNT NA HET ANDERE.

Ik geloof dat 't lukt!

Natuurlijk! Ik heb ze gezegd dat ze uit de buurt van de wolven moeten blijven en gewoon doorschaatsen.

ALS DE STAND 6 - 0 VOOR DE KONIJNEN IS GEVEN DE WOLVEN HET MOPPEREND OP.




CIRCUS
WAT ZIJN BAMSE EN Z'N VRIENDJES AAN 'T DOEN?
TREK EEN LIJN VAN 1 NAAR 2 NAAR 3 ENZOVOORT DAN ZIE JE HET GAUW GENOEG!


FLAPPER
LOOPT IN DE VAL!
Psssst! Zou je 't niet van Flapper willen winnen in een ski-wedstrijd? Met hockey ging het niet zo best!...


Hoe zou dat moeten, rare rat?

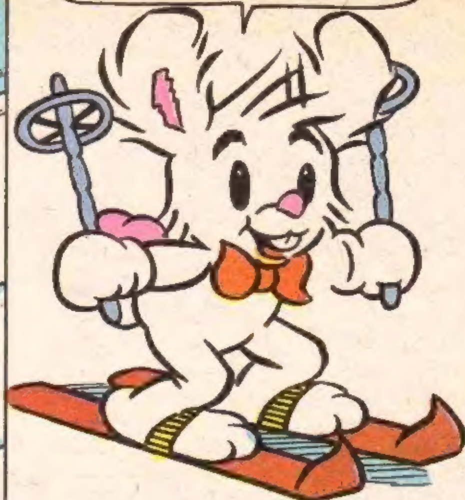

Je gaat met hem naar de overkant van de baai en dan...
Ik heb geen zin!

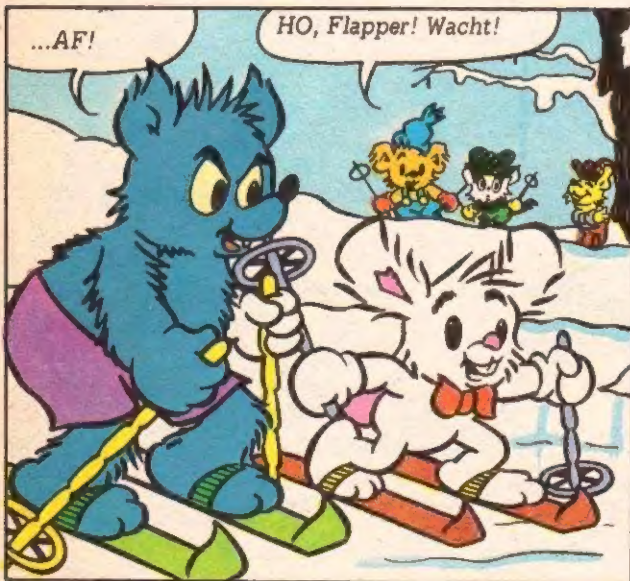

Stil nou! Hij is natuurlijk vlugger dan jij, maar ik heb aan de overkant een wak in het ijs gehakt.
80-30


En als hij daar komt, valt hij in het water...


...en jij niet, want je weet waar het wak is.


DAT VINDT DE WOLF EIGENLIJK WEL 'N LEUK IDEE.
Hé Flapper! Doen wie het eerst aan de overkant is?

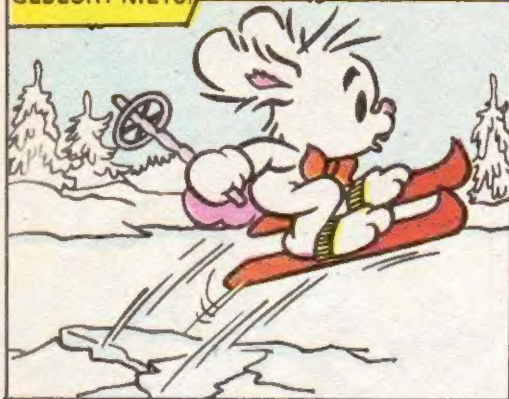

Ja hoor! Kom op! Kláár?...


...AF!
HO, Flapper! Wacht!


Hij hoort me niet. Ik vertrouw het niks! Kijk die rat eens staan lachen!


TOT ZOVER GAAT ALLES PRECIES ZOALS DE RAT ZEI. FLAPPER LIGT VER VOOR.
PFFF!
Dit kan ik op mijn sloffen winnen!


MAAR OPEENS BEGINT HET IJS TE KRAKEN. HIER HEEFT DE RAT EEN GAT GEHAKT.
Het ijs breekt! Wat dom van me. Ik ben in de val gelopen!


MAAR DE RAT HAD ER NIET AAN GEDACHT DAT FLAPPER HEEL LICHT IS: IN ZIJN VAART GLIJDT FLAPPER OVER HET GAT HEEN EN ER GEBEURT NIETS!


MAAR MET DE DIKKE WOLF GEBEURT WEL IETS! HIJ KOMT PRECIES IN HET GAT TERECHT!


EN KIJK HEM NOU EENS IN HET IJSKOUDE WATER LIGGEN!


Hé, wat heeft die rat nou opeens een haast!


BAMSE HELPT DE WOLF UIT 'T WATER.
Heb je 't koud?
Nee, ik ben zó boos, ik KOOK van boosheid!
BAMSE LEGT HET VERSTANDIG AAN: HIJ REIKT DE WOLF EEN STOK TOE, WAARAAN HIJ ZICH UIT HET WATER KAN TREKKEN. JE MOET NOOIT NAAR EEN WAK TOELOPEN, WANT DAN ZOU JE ER ZELF OOK IN TERECHT KUNNEN KOMEN! DAT IS GEVAARLIJK!


IN ZIJN SCHUILPLAATS ZIT DE RAT TE BIBBEREN...NIET VAN DE KOU, MAAR VAN ANGST.
Nu heb ik twee wolven boos gemaakt! Ik moet voorlopig maar een poosje uit de buurt blijven!

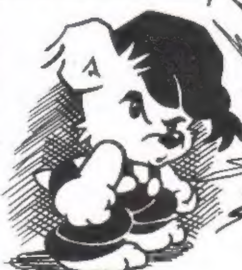
IN HET VOLGENDE NUMMER:

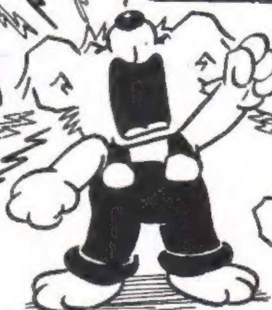
De verschrikkelijke SNEEUWBAL-OORLOG

Van alle kanten régent het sneeuwballen!
Maar niemand ziet waar ze vandaan komen!









MAAR BOOS-WORDEN HELPT NIETS!



WAT ZOU DAN WEL HELPEN?
DAT MERK JE VANZELF!

De ergste sneeuwstorm van het jaar!

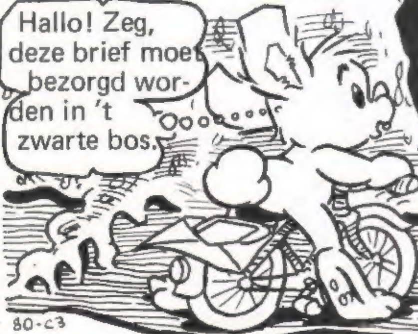
Maar het ergste is nog: ik heb een hele pot donder-honing gegeten

...en ik voel me helemaal niet sterk

POEK en MIEZEL
HELPEN EEN HANDJE

FLAPPER, WILLIE WOLF en SAM SMOEZEL





80-C3

R.A.

PUNTEN-SPEL

START

Alle spelers hebben een knoop. Je hebt ook een dobbelsteen nodig. Je mag één keer gooien en je knoop verzetten tot je op een ster komt. Dan schrijf je de punten op. Elke speler doet dit drie keer. En natuurlijk heb je gewonnen als je de meeste punten hebt.

1 P. 2 P. 3 P. 4 P. 5 P. 6 P. 7 P. 8 P. 9 P. 10 P. 11 P. 12 P. 13 P. 14 P. 15 P.

Rune A.

